

## ABSTRACT

*The purpose of this paper is to analyze problem encountered by company and provide solutions through development of systems that can solve the problem, that is, in terms of application development Binusmaya for the purposes of the mobile device.*

*The methodology used in addressing customer problem should be conducted through questionnaires and direct interviews with sources. Activity Diagram is used to describe current business activities carried out by the company. The analysis result used to perform formularization strategy according to company's need. In developing new system for the company, UML Design is used for development new system according to company's need.*

*The result achieved from the writing of this thesis is the development of web-based application for mobile learning by using ASP.NET, including view of current schedule, forum, announcement, notification, and message. This web-based application will be implemented natively on each platform of mobile device, which will begin on the Andorid platform.*

**Keyword:** *UML, mobile learning, e-learning, ASP.NET, Android*

## ABSTRAK

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan dan memberikan solusi melalui pengembangan sistem yang dapat memecahkan masalah, yaitu dalam hal pengembangan aplikasi Binusmaya untuk keperluan perangkat *mobile*.

Metodologi yang digunakan dalam menangani masalah dilakukan melalui kuesioner dan wawancara langsung dengan sumber. *Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan kegiatan bisnis saat ini dilakukan oleh perusahaan. Hasil analisis yang digunakan untuk melakukan strategi perumusannya sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Dalam mengembangkan sistem baru untuk perusahaan, *UML Design* digunakan untuk pengembangan sistem baru sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Hasil yang dicapai dari penulisan skripsi ini adalah pengembangan aplikasi berbasis *web* untuk *mobile learning* dengan menggunakan *ASP.NET*, termasuk fitur untuk melihat jadwal saat ini, *forum*, *notification*, *announcement*, dan *message*. Aplikasi ini berbasis *web* akan diimplementasikan secara *native* pada setiap *platform* perangkat *mobile*, yang akan dimulai pada *platform* Andorid terlebih dahulu.

**Kata kunci:** *UML, mobile learning, e-learning, ASP.NET, Android*